

Ein Midgard-Abenteuer von Michael Schmidt.

## Der vermeintliche Verräter

Die Abenteurer werden in **Cuanscadan** (vgl. Quellenbuch „Cuanscadan – Tor nach Erainn“) von einem Dalaigh, einem erainnischen Rechtsgelehrten, beauftragt, eine Botschaft nach **Biorra**, einem einige Tagesreisen entfernten Dorf im Nordosten des Fürstentums, zu überbringen. Außerdem sollen sie eine Person von dort abholen und nach Cuanscadan geleiten. Bei der Botschaft handelt es sich um ein offizielles Schreiben, welches den Toissech des Clanns Eile anweist, einen langjährigen Gefangenen freizulassen. Dieser Gefangene, **Tuan Speirbhan**, wurde vor fast 15 Jahren festgesetzt, da man ihm Kollaboration mit dem Finstermagier Gormach vorwarf. Weil sich in den Wirren der Folgejahre niemand für ihn einsetzte oder nach ihm fragte, geriet sein Fall in Vergessenheit. Im Nachhinein hat sich jedoch herausgestellt, dass seine Vorverurteilung haltlos war und er unschuldig seiner Freiheit beraubt wurde. Da diese Angelegenheit nicht an die große Glocke gehängt werden soll, werden offizielle Kanäle gemieden und einfache Abenteurer angeheuert. In Cuanscadan soll Tuans Fall in seiner Anwesenheit abgeschlossen werden und er seine Rechte zurück erhalten.

In **Biorra** lassen sich noch immer die Schäden erkennen, die durch den Angriff des Untotenheeres unter Gormachs Führung verursacht wurden. Zwar wurden die Gebäude entlang der Hauptstraße wieder instandgesetzt, jedoch gibt es in den rückwärtigen Bereichen noch immer einige Ruinen. Bei der **Burg Cill Caernach** sind Bautätigkeiten im Gange. Von einem Unterführer des Toissechs können die Abenteurer erfahren, dass sich Tuan Speirbhan nicht mehr in Gewahrsam des Clanns befindet. Sie erhalten die Auskunft, dass er zusammen mit einigen Mitgefangenen während der Angriffe vor einigen Jahren fliehen konnte und sich in die Mallachteara abgesetzt hat. Wenn die Abenteurer Tuan suchen möchten, um ihn nach Cuanscadan zu überführen, müssen sie sich in das Verfluchte Land hineinwagen. In Biorra können sie erfahren, dass es in der Einöde einen nicht allzu weit entfernten Zufluchtsort gibt, der **Ard Bad** genannt wird, was übersetzt in etwa „hohe Baumgruppe“ bedeutet.

Nach einigen Erlebnissen in der Mallachteara (s. u.) erreichen die Abenteurer schließlich Ard Bad. Das **Lager der Verfeimten** ist aufgrund seiner Rauchsäulen weithin sichtbar. Es befindet sich inmitten eines dichten Waldstücks aus hohen Nadelbäumen und Wacholdergewächsen, das einen gewissen Schutz gegen die Witterung und größere Raubtiere bietet. Die Behausungen sind ins Erdreich gegrabene Höhlen und Hütten aus aneinandergelegten und verbundenen Ästen, die z. T. mit getrocknetem Lehm beschwert sind. Bewohnt wird die kleine Zufluchtsstätte überwiegend von Männern im mittleren Alter – Frauen, Kinder und Alte trifft man nur wenige an. Manche

Leute tragen nur noch Fetzen als Kleidung, sehen abgemagert und verhärtet aus und blicken misstrauisch und feindselig. Allgemein herrscht eine angespannte und verzweifelte Stimmung, so dass die Abenteurer froh sein können, wenn sie ohne Auseinandersetzungen mit heiler Haut wieder davon kommen.

### Ausgestoßener

Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
12	17	TR	24	70	60	m50	+12	+11/13/11

**Angriff:** Keule +10 (1W6), Dolch +10 (1W6); Raufen +6 (1W6-3)

Die Ausgestoßenen bilden keine eingeschworene Gemeinschaft. Sie sind sich auch untereinander missgünstig und feindlich gesonnen; im besten Fall stehen sie sich gleichgültig gegenüber. Unterstützung wird dem anderen nur gewährt, wenn der einen konkreten Gegenwert oder Dienst anbieten kann. Auf Mitgefühl setzt hier niemand. Es wird nicht direkt nach Herkunft und Grund für ein Exildasein gefragt, obwohl hinter den Rücken viel getuschelt und gemutmaßt wird. Neuankömmlinge werden neugierig beäugt, aber zunächst in Ruhe gelassen, bis sie mit einem der Führer gesprochen haben oder sich auf einen solchen berufen. Verfügen sie augenscheinlich über einen gewissen Wohlstand (gute Waffen und Ausrüstung, saubere Kleidung, Reittiere), so bildet sich schnell eine Menschentraube, die es offensichtlich auf ihre Besitztümer und evtl. auch auf ihr Leben abgesehen haben könnte.

Der Gesuchte ist jedoch auch in Ard Bad nicht mehr anzutreffen. Nach einiger Fragerei finden die Abenteurer heraus, dass er vor etwa einem Jahr in einem Handgemenge getötet und sein Leichnam an unbekannter Stelle verscharrt wurde. Kehren sie mit dieser Nachricht nach Cuanscadan zurück, erhalten sie dennoch den ausgemachten Lohn. Den Offiziellen ist solch ein **Schließen der Akte Tuan Speirbhan** ohne weitere Verfahren und eventuell unangenehme Rekonstruktionen der Fehlentscheidungen am liebsten.

## Die Mallachteara

In *Der vermeintliche Verräter* wird ein Szenario beschrieben, dass die Abenteurer von Cuanscadan über Biorra nach Ard Bad und wieder zurück nach Cuanscadan führt. Dabei wagen sich die Abenteurer jenseits von Biorra in die Randbereiche der Mallachteara, des Verfluchten Landes.

Die folgenden Abschnitte enthalten Beschreibungen verschiedener Landschaften, die alle Bestandteil der Mallachteara sind. Sie unterscheiden sich hinsichtlich der Geomorphologie, der Flora und Fauna, dem Vorkommen magischer Geschöpfe und Fabelwesen und bieten so ver-

schiedene Gefahren und Begegnungen für einsame Wanderer in der beinahe endlosen Ödnis. Die Teillandschaften erzeugen mit ihrer charakteristischen Prägung eine jeweils eigene Atmosphäre, die immer auch etwas Unheimliches und Bedrohliches beinhaltet.

Die Beschreibungen der verschiedenen Bereiche des Verfluchten Landes können in der angegebenen Reihenfolge hintereinander von den Abenteurern erlebt werden, womit sich eine längerfristige Herausforderung ergäbe, die durchaus das Gewicht eines Einzelabenteurers mit verschiedenen Szenarien und Schauplätzen erreichen kann. Für jeden Bereich ist eine Tabelle mit Zufallsbegegnungen angegeben, auf der einmal täglich mit einem W10 gewürfelt wird. Zu welcher Zeit das Ereignis eintritt, ist bei der Beschreibung des jeweiligen Ereignisses vermerkt.

Alternativ kann sich der Spielleiter die passendsten Elemente herauspicken und in seine Kampagne einbauen. Schließlich können auch einzelne Landschaftsbeschreibungen, Zufallsbegegnungen und Schauplätze mit gewissen Änderungen an anderen Orten auf MIDGARD angesiedelt werden.

Zunächst folgt eine allgemeine Einordnung der Mallachteara und weitere Vorschläge, wie diese in eine laufende Kampagne eingearbeitet werden kann. Ein Abenteurer mit einem Abstecher in die Mallachteara („Vier letzte Lieder“ von Gerd Hupperich), welches ursprünglich in GILDENBRIEF 50 erschien, findet sich ebenfalls als Download auf [www.cuanscadan.de](http://www.cuanscadan.de).

## Verfluchtes Land

Zwischen dem Fluss Runan im Westen und der Bucht der Bäume im Osten, dem Corran-Gebirge im Norden und dem Golf der Blauen Wellen im Süden liegt eine der großen westernessischen Ebenen, die von den Erainnern Mallachteara (vgl. Quellenbuch „Cuanscadan – Tor nach Erainn“) genannt wird.

Die Mallachteara ist – soweit das kollektive Gedächtnis der erainnischen Bevölkerung zurückreicht – schon immer der **Schauplatz großer Kriege** gewesen. Welche epischen Schlachten hier in der Vorzeit ausgefochten wurden, ist mittlerweile weitgehend in Vergessenheit geraten. Sicher ist aber, dass es sich nicht nur um Auseinandersetzungen zwischen den Reichen der Menschen gehandelt haben muss. Zuletzt war die Mallachteara im Krieg der Magier der Schauplatz von Auseinandersetzungen zwischen den Vorläufervölkern der Erainner auf der einen und den valianischen Invasoren und ihren Chaoshorden auf der anderen Seite. Spätestens seit dieser Zeit bilden die Nachwehen der schrecklichen Ereignisse, bei denen das Land viel Leid und mannigfachen Tod erleben musste, eine Gefahr für jeden, der sich in diese Gegend begibt.

Nördlich und westlich grenzen relativ dicht besiedelte Gegenden um die Städte **Ealalinn** und **Airthir** sowie **Teamhair** bzw. **Cuannin Nathrach** an. Im Süden und Osten liegen die Hafenstädte **Cuanscadan** (vgl. Quellenbuch „Cuanscadan – Tor nach Erainn“), **Deasciath** und **Corrinis** (vgl. Quellenbuch „Corrinis – Stadt der Abenteurer“). Der Verkehr zwischen diesen Städten wird in erster Linie über die Küstenschiffahrt abgewickelt. Zwar kann man an zahl-

reichen Stellen von der albischen und chryseischen Seite der Bucht der Bäume aus an das westliche Ufer übersetzen, jedoch gibt es dort nur kleine Küstensiedlungen wie z. B. **Cuisgillin** (vgl. Quellenbuch „Jenseits der Hügel“).

In den **kleinen Siedlungen** am Rand der Mallachteara ist die Jovialität und die Gastfreundschaft der Erainner nicht sehr ausgeprägt. Es handelt sich häufig um einen unfreundlichen und eigenbrötlerischen Menschenschlag. Abseits der wichtigen Handelsrouten, fernab der Städte und außerhalb der Einflussbereiche mächtiger Landesherrn erleben die wenigen Bauern und Jäger ihren eigenen täglichen Kampf mit dem Land. Manche Siedlungen wie Ard Bad (s. o.) haben sich zu einem **Zufluchtsort für Kriminelle und Ausgestoßene** auch aus entfernten Königreichen und Fürstentümern entwickelt. Aus diesem Grund werden Fremde nicht gerne gesehen, und die Wahrscheinlichkeit, an zwielichtige Gesellen zu geraten, ist groß.

In jedem dieser Orte lassen sich **Führer** anwerben. Oft passiert es jedoch, dass diese die ihnen anvertrauten Gruppen in die Wildnis führen und sie dort allein lassen. Der Großteil des Soldes wird unter dem Vorwand, dass er der armen Großfamilie zukommen oder als Zahlung längst überfälliger und vehement eingeforderter Schulden dienen soll, im Vornherein kassiert. Oft werden Fremde auch geradewegs in einen Hinterhalt von Räufern geführt, da niemand nach denen fragt, die sich ins Hinterland aufmachen und nie wieder auftauchen.

Der wahrscheinlichste Grund, dass sich die Abenteurer in das Innere der Mallachteara wagen, ist auch der offensichtlichste: da niemand, der die Geschichten über das Verfluchte Land kennt, sich freiwillig hinein begeben würde, kann dies unfreiwillig erfolgen. Die Gefahr, **in den Randgebieten der Ebene die Orientierung zu verlieren** und sich immer weiter zu verirren, liegt auf der Hand. In jedem Fall ist es für eine unkundige Gruppe schwer, in der Ebene aufgrund erzwungener Richtungsänderungen die Orientierung beizubehalten, insbesondere bei bedecktem Himmel.

Alternativ können die Abenteurer die Mallachteara bewusst aufsuchen, da sie dort ein bestimmtes Ziel haben. Dies kann die **Bergung eines verlorenen Gegenstandes oder ein sagenhafter Schatz** sein, den es zu heben gilt (vgl. z. B. die Sagen über die Cranndurdonna, s. u.). Sie können die Jagd auf ein besonderes Tier eröffnen (z. B. einen Drachen) oder einen Flüchtigen verfolgen.

Ein weiterer Anlass, die Mallachteara zu durchqueren, kann ein vermeintlich kurzer Weg sein, ohne die Straßen oder den Seeweg entlang der Küsten benutzen zu müssen. Erstere können z. B. wegen aufflammender Kämpfe im Bereich des ehemaligen Bryddonors zwischen Erainnern, Twyneddin und dem albischen Clan MacArren, wegen innererainnischer Spannungen oder wegen eines Einfalls großer Orc- und Koboldhorden aus dem Corran-Gebirge in das südlich gelegene Tiefland als zur Zeit unpassierbar gelten. In der Bucht der Bäume und im Golf der Blauen Wellen können sich Piraten sowie erainnische, chryseische und lidralische Flotten Seegefechte liefern, so dass kein Schiff die erainnischen Häfen ansteuern oder verlassen wird. In dieser Situation könnte ein Herrscher gewillt sein, eine große Summe für Wagemutige zu zahlen, die einen **Weg durch das unwegsame Land auskundschaften**. Vielleicht muss eine wertvolle Fracht schnellstmöglich von Cuanscadan nach Cor-

rinis gebracht werden, z. B. ein (vermeintliches) Drachenei, in dessen Innerem sich bereits Leben regt. Den Abenteurern können die Gefahren schlichtweg verheimlicht werden (besonders, wenn es sich um Ausländer handelt), was auch ihren Preis drücken würde.

## Die Randbereiche der Mallachteara

*Vor euch erstreckt sich so weit das Auge reicht eine sanft gewellte Ebene. Büsche und Sträucher bilden langgezogene Hecken und ausgedehnte Dickichte. Nur vereinzelt erheben sich Bäume und größere Baumgruppen. Man kann sich leicht einen Weg durch das kniehohe Gras bahnen, welches mit Blumen und übermannshohen, hartstieligen Gewächsen durchsetzt ist. Verschiedene Arten von kleinen Singvögeln, die ihre Nester im dichten Buschwerk gebaut haben, sitzen in Scharen in den Ästen und zwitschern lieblich vor sich hin.*

*Es ist kaum nachvollziehbar, warum dieses Land als verflucht gelten soll. Die reiche Vegetation lässt auf einen fruchtbaren Boden und eine nicht zu trockene Witterung schließen. Der Gedanke an eine Urbarmachung und Kultivierung drängt sich geradezu auf.*

### Eine Herde Wildpferde

(tagsüber)

Die Abenteurer erreichen eine Gegend, wo relativ wenig Büsche und Sträucher den Blick auf den Horizont verstellen. So können sie in der Ferne eine große Herde wildlebender Tiere erkennen. Es müssen einige Dutzend Vierbeiner sein, die sich über das üppige Gras her machen. Nähern sich die Abenteurer, können sie erkennen, dass es sich um **Wildpferde** handelt. Ihre Felle weisen verschiedene Braun- und Grautöne auf, jedoch verfügen sie alle über dunkle Mähnen und Schweife. Neben ausgewachsenen Tieren lassen sich auch einige Jungtiere ausmachen.

**Wildpferd** EP 2 • Gr 2

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	14	TR	52	75	65	t50	+12	+11/13/11

**Angriff:** Hufschlag +7 (1W6); Raufen +7 (1W6-2) – *Stampede* (1W6-1)

**Wildpferd-Fohlen** EP 1 • Gr 1

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
10	8	TR	40	65	55	t40	+10	+10/12/10

**Angriff:** Hufschlag +7 (1W6-1); Raufen +6 (1W6-2) – *Stampede* (1W6-1)

Bewegen sich die Abenteurer bis ca. 100 m auf die Herde zu, so werden die ihnen nahestehenden Tiere auf sie aufmerksam, es sei denn, es werden entsprechende Fertigkeiten (z. B. Schleichen, Tarnen) oder Zauber angewandt. Zunächst

## Zufallsbegegnungen in den Randbereichen der Mallachteara

**W10 Zufallsbegegnung**

1	Eine Herde Wildpferde
2	Aaskrähen
3	Sturmkatzenangriff
4	Spinne auf der Lauer
5	Sturmweide
6	Wirbelwind
7	Kentaurenspäher
8	Sturz ins Bodenlose
9	Flendrac
10	kein Ereignis

richten die Tiere ihre Sinne auf die Unbekannten aus, verhalten sich aber ruhig. Nähern sich die Abenteurer weiter an, so wenden sich die nächsten Wildpferde ab und wie auf ein unsichtbares Zeichen hin ergreift die gesamte Herde die Flucht. Versuchen die Abenteurer, einzelne Tiere zu verfolgen oder gar anzugreifen, so suchen sie immer ihr Heil in der Flucht, was ihnen aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit nicht schwer fallen dürfte.

### Aaskrähen

(gegen Abend)

Die Abenteurer bemerken eine Handvoll (1W6) großer, schwarzer Krähenvögel, die sich an einer bestimmten Stelle in der Nähe niedergelassen haben. Sie stoßen auf den Kadaver eines Wildpferdes, welcher fast völlig ausgeweidet und wohl schon ein paar Tage alt ist. Mit einem EW-4:Spurenlesen lassen sich neben den Hufabdrücken und Vogelkrallen auch die Spuren mehrerer Großkatzen ausmachen, bei denen es sich offensichtlich um die erfolgreichen Jäger handelt.

**Aaskräh**

EP 1 • Gr 0

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
10	5	OR	3/72	10	70	t50	+12	+10/10/10

**Angriff:** Schnabel +6 (1W6-3), im Flug Klauen +6 (1W6-3); Raufen +4 (1W3-2) – *Augenhieb* (wie *Kehlbiss*)

Die **Aaskrähen** sind sehr hartnäckig und lassen sich von ihrem gefundenen Fressen nicht ohne weiteres vertreiben.

### Sturmkatzenangriff

(nachts)

Schlagen die Abenteurer ihr Nachtlager auf und teilen Wachen ein, so können die betreffenden Personen während der Nacht größere Tiere wahrnehmen (Wahrnehmung, Hören, Nachtsicht), die um das Lager schleichen. Es handelt sich um die für die Mallachteara typischen **Sturmkatzen** (vgl. BEST, S. 172). Zwar sind sie eigentlich tagaktiv und jagen Herdentiere im Rudel, jedoch handelt es sich in diesem Fall um ausgehungerte Tiere. Mit Voranschreiten der Nacht scheinen es immer mehr Tiere zu werden (2W6+3). Versuchen die

Abenteurer, die Tiere anzugreifen oder zu vertreiben, so ergreifen die Sturmkatzen die Flucht, tauchen jedoch nach einer bis zwei Stunden wieder auf. Schließlich greifen sie spät in der Nacht von sich aus die Abenteurer an, wobei sich zunächst eine Hälfte des Rudels zurück hält und erst einige Kampfrunden später eingreift. Sie stürzen sich dabei bevorzugt auf solche Personen, die sich bisher im Hintergrund ge- und passiv verhalten haben. Haben mehr als die Hälfte der Sturmkatzen mindestens die Hälfte ihrer LP verloren oder sind getötet worden, so wendet sich das Rudel ab und ergreift die Flucht.

### Sturmkatze

EP 5 • Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
13	15/20	OR	48	60	100	t70	+15	+12/14/14

**Angriff:** Tatze +9 (1W6); im Handgemenge zusätzlich Biß +9 (1W6+1) und Hinterpfoten +9 (1W6); Raufen +9 (1W6-1) – *Anspringen, Niederreißen*

**Bes.:** *Kampftaktik +10, Geländelauf +20, Springen +18, Gute Reflexe +9, Hören +15, Nachtsicht +10; Infrarotsicht*

## Spinne auf der Lauer

### (tagsüber)

In einer Geländemulde, die im hohen Gras und unter dichtem Buschwerk fast nicht zu erkennen ist, lauert die **Jagdspinne** der Mallachteara auf ihre Beute. Sie hat einen ca. 70 cm langen, kugelförmigen Körper und kann sich auf dieselbe Höhe aufrichten. Ihr Körper ist von einem dunklen Braun mit dunkelgrünen und gelblichen Flecken.

### Mallachteara-Jagdspinne

EP 4 • Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
12	20	LR	26	60	60	t50	+13	+12/14/13

**Angriff:** Biß +8 (1W6+1 & Schmerzgift); Raufen +6 (1W6-2)

**Bes.:** *Tarnen +15*

Die Jagdspinne greift überraschend an, soweit ihr vorher ein EW:Tarnen gelungen ist. Ihr Gift wirkt sofort und verursacht *Schmerzen* wie der gleichnamige Zauber (1W6 AP, halbierte Bewegungsweite, WM-4 auf alle EW und WW; vgl. ARK, S. 159).

## Sturmweide

### (tagsüber)

In der Mallachteara kann man vereinzelt – wie überall in Erainn – auf magische Bäume, die sogenannten **Cranndurdona** („böartige Bäume“) treffen. Mit einem erfolgreichen EW:Landes-, Pflanzen-, Zauber- oder Sagenkunde verfügt ein Abenteurer über das Wissen bezüglich ihrer allgemein anerkannten Existenz. Es heißt, dass es sich um verzauberte Geschöpfe handelt, die kleineren Tieren und Feen wohlgesonnen sind, größeren jedoch – insbesondere Raubtieren und Menschen – feindlich gegenüber stehen. Dies äußert sich darin, dass der Baum alle größeren Wesen in

der Reichweite seiner Äste angreift, indem er sie mit seinen flexiblen Ästen fesselt und würgt, mit seinen beweglichen Wurzeln zu Fall bringt und hinab ins Erdreich zieht oder sie so lange fest hält, bis sie verhungert und verdurstet sind. Es soll sich in der Regel um einzeln stehende Bäume außerhalb größerer Wälder handeln, in deren Ästen sich niemals Vögel niederlassen, da sie die dunkle Aura der Cranndurdona spüren und meiden. Ihr Aussehen ähnelt am ehesten dem von Weiden. Im Erdreich unter den magischen Bäumen haben Kaninchen, Erdmännchen und andere Kleintiere ihre Baue, die durch die Cranndurdona geschützt sind.

*Seit einiger Zeit entdeckt ihr immer öfters Hasen – die erste Jagdbeute, die euch in der Mallachteara aufgefallen ist und der mögliche Grundstock für einen frischen Braten. Die Tiere sind recht schreckhaft und scheu, so dass sie schnell im hohen Gras und damit aus eurem Blickfeld verschwinden.*

*Eine Handvoll Hasen ziehen sich offenbar in Richtung eines einzeln stehenden Weidenbaumes zurück. Sie tummeln sich zunächst seelenruhig zwischen seinen bis auf die Erde niederhängenden Zweigen und verschwinden schließlich in unterirdischen Bauen zwischen seinen Wurzeln.*

Bei dem einzelnen Baum handelt es sich um eine **Sturmweide**, die zu den Cranndurdona gezählt wird. Alternativ können die Abenteurer ihr auch begegnen, wenn sie einen Lagerplatz für die Nacht vorbereiten (Schutz vor Wind und Wetter unter dem Blätterdach, Brennholzsuche), wenn sie auf sie hochklettern wollen, um sich eine bessere Aussicht zu verschaffen, oder wenn der Weg einfach nahe genug an ihr vorbeiführt.

### Hase

EP 1 • Gr 0

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
4	2	OR	30	5	80	t40	+13	+20/20/20

**Angriff:** Raufen +4 (1W6-5)

**Bes.:** *Tarnen +15*

### Sturmweide (groß)

EP 3 • Gr 8

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
30	∞	PR	0	140	0	m20	+13	+*/18/13

»**Zaubern+19:**« *Sturmwind* (jede zweite Runde; Wirkungsdauer 10 sec), *Windstoß*

Wie alle Cranndurdona besitzt die Sturmweide unendlich viele AP. LP verliert sie nur durch Angriffe gegen den Stamm. Sie ist sehr empfindlich gegen Feuer – jedoch ist ein lichterloh brennender Baum in der Wildnis weithin sichtbar und lockt evtl. unliebsame Gäste an.

Die Sturmweide versucht, jedes Wesen in einer Entfernung von ca. 6 m ab der Größe eines Fuchses mit einem starken *Windstoß* (vgl. ARK, S. 189) vor einem weiteren Näherkommen zu warnen. Hält der Näherkommende nicht inne, verdrehen sich Stamm und Äste der Sturmweide in der folgenden Runde korkenzieherartig wie bei einem Lappen,



der ausgewrungen wird. In der nächsten Runde entspannen sich ihre Äste schlagartig, heben und senken sich und wedeln wild umher, wobei sie einen *Sturmwind* hervorrufen. Personen, Tiere und Gegenstände mit größerer Angriffsfläche und geringer Standfestigkeit werden hinwegpustet (vgl. ARK, S. 169).

## Wirbelwind

### (nachts)

Die für die Wache abgestellten Abenteurer vernehmen (Hören, Wahrnehmung) tief in der Nacht ein Brausen, welches sich ihrem Lager zu nähern scheint. Nur mit Mühe (bzw. Nachtsicht) lässt sich eine ca. 12 m breite und 9 m hohe **Windhose** ausmachen, die sich langsam (mit B 3) fortbewegt. Sind die Wachen nicht aufmerksam, entdecken sie die Windhose erst, wenn sie dem Lager schon sehr nahe ist – welches unglücklicherweise genau auf ihrem Weg liegt. Die Abenteurer sollten also schleunigst aufgeweckt werden und ihre Habseligkeiten (und auch sich selbst) aus dem Wirkungsbereich entfernen. Die konkreten Auswirkungen der Windhose können dem Zauber *Wirbelwind* (vgl. ARK, S. 190) entnommen werden.

Begibt sich ein Abenteurer in das Auge des Wirbelwindes, so kann er dort die Ursache für das Phänomen nicht entdecken. Am nächsten Morgen ist die Schneise klar zu erkennen, die sich schnurgerade in einer beliebigen Richtung durch die Landschaft zieht. Offenbar handelt es sich um ein reines Wetterphänomen – wenn auch um eine recht eigenwillige Ausprägung (Naturkunde).

## Kentaurenspäher

### (tagsüber)

In der Ferne erkennen die Abenteurer rund ein Dutzend Pferde, die ihnen aber irgendwie merkwürdig erscheinen. Bei weiterer Annäherung und Beobachtung erkennen sie, dass es sich um eine Gruppe von **Kentauren** (Werte siehe Seite 7) handeln muss. Die Kentauren lassen die Abenteurer unbehelligt und vermeiden ein Aufeinandertreffen. Versuchen die Abenteurer, sich bis auf Schussweite zu nähern, so wenden sie sich ab und entfernen sich.

## Sturz ins Bodenlose

### (tagsüber)

Die Abenteurer müssen sich durch ein Dickicht von Büschen und Strauchwerk kämpfen. Bei dem dichten bodendeckenden Bewuchs besteht eine Chance von 50 %, dass der Abenteurer an der Spitze nicht bemerkt, dass der Boden jäh nach unten abfällt. Bei einem **Sturz** fällt er ca. 3 m in die Tiefe. Dabei erleidet er 1W6+2 Punkte Sturzschaden und 1W6-1 Punkte Schaden, der durch die Äste und Zweige herührt. Evtl. werden auch Prüfwürfe gegen die Haltbarkeit der Ausrüstung erforderlich (vgl. DFR, S. 255f).

In die Tiefe gefallene Abenteurer können mit einem erfolgreichen EW:Wahrnehmung einen kleinen gelblichen Schimmer auf dem Grund der Senke entdecken. Es scheint sich um einen faustgroßen Edelstein zu handeln, welcher in seinem Inneren ein Netz aus dunklen Fäden aufweist. Bei einem erfolgreichen EW:Zauberkunde erkennt man Ähn-

lichkeiten zu Steinen der Macht (vgl. ARK, S. 237ff): die dunklen Fäden können als ausgebrannte Silberfäden interpretiert werden, jedoch sind bisher nur grüne, blaue und rote Steine der Macht allgemein bekannt. Eine detaillierte Untersuchung bestätigt, dass dem gelben Edelstein keinerlei Magie (mehr) innewohnt.

## Flendrac

### (nachts)

Während der Nachtwache können wachsame Abenteurer regelmäßiges Rascheln im Dickicht und ein hohes Fiepen hören. **Ratten** haben die einsamen Reisenden ausfindig gemacht und warten, bis sie eine angriffstarke Gruppe zusammen haben. 1W3 Rattenhorden (vgl. BEST, S. 224) greifen schließlich in der Morgendämmerung das Nachtlager der Abenteurer an.

### Flendrac (Rattenhorde)

EP 9 • Gr 6

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
36	36	OR	18	*	60	t20	+0	+10/10/10

**Angriff:** Bisse +9 (3W6)

## Messergras

*Die Landschaft hat sich allmählich verändert: das fast mannshohe, sattgrüne Gras, welches sich zunächst in einzelnen Büscheln an wenigen Stellen gezeigt hat, ist immer öfter zu sehen, bis es fast die gesamte Linie des Horizontes einnimmt. Bäume, Büsche und Sträucher sieht man sehr viel seltener, so dass sich schließlich vor euch eine nahezu durchgehende grüne Wand erhebt. Das Grasfeld scheint sich nach vorne, rechts und links ins Unendliche zu erstrecken.*

Die Abenteurer erreichen einen ausgedehnten Bereich, wo hauptsächlich das sogenannte **Lusscian** („Messergras“) wächst. Das scharfkantige, an den Spitzen gezackte und mit kleinen Widerhäkchen bestückte, widerstandsfähige Gras schneidet tief ins Fleisch hinein. Bahnt man sich einen Weg hindurch, so hat man nach einem Tag neben einem Verlust von 1W6+3 AP auch zahlreiche blutende Wunden aufzuweisen – es sei denn, die betreffenden Körperteile (Füße, Beine, Rumpf, Arme und Hände) werden durch Rüstungsteile geschützt. Gegen das scharfe Messergras ist eine Rüstklasse von mindestens LR notwendig (eine Textilrüstung ist nach einem Tag zerfetzt und unbrauchbar, ohne Rüstung trägt die Person sofort den o. a. Schaden). Geht eine Person voran und bahnt einen Weg, z. B. mit einem Buschmesser oder einer ähnlich langen Waffe mit Schneide, so verliert er für einen halben Reisetag durch die Anstrengung 1W6+6 AP. Dafür können ihm weitere Personen folgen, ohne dass sie Schaden davon tragen. Im Idealfall wechseln sich die Abenteurer dabei ab, so dass sie die jeweiligen AP-Verluste niedrig halten können.

Es gibt auch Passagen zwischen den Messergrasfeldern hindurch. Die Abenteurer können diesen Lücken folgen, müssen dabei jedoch sehr große Umwege in Kauf nehmen

## Zufallsbegegnungen im Messergras

W10	Zufallsbegegnung
1	Gairren
2	Fast ein Drache
3	Die Messer stoßen zu
4	Noch eine Pferdeherde
5	Rutacorcach
6	Nebel
7	Selinceant
8	Ein einzelner Schreihals
9	Platzregen
10	kein Ereignis

und können sich nicht immer in die gewünschte Richtung bewegen. Manchmal werden sie wieder in die Richtung geführt, aus der sie gekommen sind, oder geraten in eine Sackgasse. An mehreren Stellen bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich durch das Gras zu schlagen.

### Gairren

#### (tagsüber)

1W6+4 hochbeinige, ca. 3 m hohe Laufvögel mit dunkelbraunem Gefieder und grellen, orangefarbenen Beinen, Krallen und Schnäbeln ragen mit ihren Leibern fast völlig über das Grasmeer hinaus. Sie vollführen langgezogene Hüpfen und schlagen dazu wild mit ihren kurzen Stummelflügeln, um das Gras auf den Boden zu drücken und es nicht berühren zu müssen. **Gairren** („Schreibvögel“) ernähren sich von dem im angewelkten Zustand weitaus weicherem plattgetretenem und abgetrenntem Messergras. Sie können dies auch selbst herstellen, indem sie auf einer Stelle auf dem Gras herumtrampeln bzw. springen und dabei mit den Flügeln schlagen.

#### Gairren (Laufvogel)

EP 2 • Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
12	14	OR	48	60	50	t40	+12	+11/13/11

**Angriff:** Schnabelhieb +8 (1W6) oder Fußtritt +8 (1W6); Raufen +5 (1W6-3)

»**Zaubern +10:**« *Verwirren* (durch Schreie)

Ihre markerschütternden Schreie sind sehr unangenehm anzuhören: nähern sich größere Wesen, so versuchen sie diese durch eine markerschütternde Kakophonie zu vertreiben.

### Fast ein Drache

#### (tagsüber)

Im Messergras lässt sich eine Passage aus niedergedrücktem Gras erkennen, die sich in direkter Linie in die gewünschte Richtung hinzieht. Sie ist fast 3 m breit. An manchen Stellen scheint das Gras versengt zu sein. Dort hält sich ein strenger Geruch.

Folgen die Abenteurer der Passage, so treffen sie zwangsläufig auf den Verursacher, einen **Lindwurm** (vgl.

BEST, S. 67). Er ist auf der Suche nach Gairren, die er zum Fressen gern hat. Die Laufvögel wiederum begeben sich in Scharen zum angewelkten Messergras, das für sie eine Delikatesse darstellt.

#### Lindwurm (riesig)

EP 16 • Gr 9

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
26	75	VR/LR	18	160	40	t60	+15	+14/18/14

**Angriff:** Biß +11 (3W6-1), alle 6 Runden Dampf- wolke (2W6-1 schwerer Schaden bzw. 2W6-1 AP, wenn WW-5:Resistenz gegen Umgebungszauber gelingt; Rüstung schützt dabei nicht), Schwanzhieb +11 (1W6+2); Raufen +10 (2W6)

**Bes.:** EW:Resistenz gegen Angst (bis Grad 3); immun gegen magische und natürliche Hitze und Feuer

Wie der erainnische Dragun hat der Lindwurm metallisch-grüne Schuppen. Er ist ca. 10 m lang und hat einen Schwanz von 3 m, ist 3 m breit und 1,5 m hoch. Seine Ausdünstungen sind schon von weitem riechbar.

Der Lindwurm ist ausgesprochen erregbar und reagiert aggressiv, sobald sich ein Wesen von etwa Hundegröße nähert.

Bei einem getötetem Lindwurm besteht die Gefahr, dass sein Körper nach W% min platzt (Auswirkungen wie Dampf- wolke in 9 m Umkreis), wenn sein Leib nicht vorher aufgeschnitten wird.

Da sich der Lindwurm weit außerhalb seines Lagers befindet, besteht für die Abenteurer fast keine Chance, sein Wurmbett ausfindig zu machen.

### Die Messer stoßen zu

#### (tagsüber)

Im Laufe des Tages kommt ein leichter Wind auf. Als gefährlich stellen sich die plötzlich auftretenden, heftigen **Windböen** dar.

Befinden sich die Abenteurer im Inneren der Messergras- felder, müssen sie die ruckartigen Bewegungen der Pflanzen wie bei einem Angriff abwehren, um nicht verletzt zu werden: alle 3W6 Runden „Messergras +8“ (1W6-3). Dabei wird der Vorausgehende von drei Seiten (vorne, rechts, links) ange- griffen, alle folgenden nur von zwei Seiten (rechts, links). Wollen die Abenteurer die Messergrasfelder schleunigst ver- lassen und einen sicheren offenen Bereich ansteuern, so dauert dies 1W20 min.

### Noch eine Pferdeherde

#### (tagsüber)

Aufmerksame Abenteurer stellen fest, dass sie schon den ganzen Tag von einer Gruppe von 2W3 **Kentauren** (vgl. BEST, S. 140f) verfolgt werden. In einem offenen Bereich zwischen den Messergrasfeldern greifen diese schließlich ohne Vorwarnung an. Sie gehören zu einer Gruppe ver- triebener Ausgestoßener, die einen etwas primitiven Ein- druck machen. Eine sprachliche Verständigung ist mit ihnen nicht möglich.

## Kentaur

EP 5 • MW+16 • Gr 5

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
25	22	TR	36	90	50	m40	+13	+12/14/12

**Angriff:** Hufschlag +9 (1W6), Keule +6 (1W6+2), Wurfkeule +5 (1W6-1); Raufen +7 (1W6-2)

Die Kentaurer haben ein hellbraunes Fell und langes, fast schon rötliches Haupt-, Bart-, Rücken- und Schwanzhaar. Sie benutzen hölzerne Keulen, die sie sowohl zum Werfen als auch im Nahkampf einsetzen können.

Das Messergras bietet Deckung und Schutz vor den Kentaurern, da sie sich nicht länger oder tiefer hinein trauen (ihre ungeschützte Pferdeunterseite ist recht empfindlich). Sie folgen eventuellen Angreifern zunächst in das Gras hinein, kehren dann jedoch schnell wieder um. Wird ihnen mit Fernkampfwaffen oder Zaubersprüchen mit großer Reichweite Schaden zugefügt, fliehen sie auf der Stelle.

Folgen die Abenteurer den Kentaurern weitgehend unauffällig, so finden sie einen Weg zwischen das Messergras hindurch. Allerdings erhöht sich die Wahrscheinlichkeit für ein erneutes Zusammentreffen mit den Kentaurern. Fühlen sich diese verfolgt, werden sie in der Verfolgung der Abenteurer hartnäckiger oder versuchen, ihnen aufzulauern.

## Rutacorcach

(tagsüber)

Die Abenteurer kommen an einem etwa 1 m hohen Haufen aus Schlamm und verfaulenden Pflanzen vorbei. Nähern sie sich, um den Haufen zu untersuchen, richtet er sich plötzlich zu einem 2,5 m hohen Kegel mit zwei kurzen Beinen, zwei Rankenarmen und zwei rot glühenden Armen auf und greift sie an.

**Rutacorcach** (Naturgeist)

EP 7 • Gr 8

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
25	48	VR	12	100	40	t60	+15	+19/19/17

**Angriff:** 2×Rankenarm +10 (1W6); im Handgemenge Dorn +10 (1W6 & Lähmgift); Raufen +7 (1W6) – *Klammern*

**Bes.:** verdaut gelähmte Opfer von innen heraus (1 LP je 10 min); empfindlich gegen Kaltes Eisen (Verlust der Körperflexibilität & B 6)

Diese bössartigen Naturgeister (vgl. Quellenbuch „Cuan-scadan – Tor nach Erainn“, S. 90) sind nach dem Krieg der Magier aus der verdorbenen Lebenskraft der Mallachteara heraus entstanden. Haben sie ein Opfer mit ihren Rankenarmen gepackt, schiebt sich aus der Körpermitte ein großer verzweigter Hohldorn heraus und versucht, das Opfer zu durchbohren und mit seinem Gift zu lähmen.

## Nebel

(tagsüber)

Ein dichter, feuchter Nebel zieht auf, der die Sicht bis auf wenige Meter einschränkt und Geräusche auf eigenartige Weise „verschluckt“.

Der **Nebel** hält sich auch in der Nacht und an den folgen-

den 1W3 Tagen.

## Selinceant

(nachts)

In der Nacht nähern sich 1W6+3 hundegroße **Skorpionsameisen** (vgl. BEST, S. 166f) den Abenteurern und greifen diese schließlich an.

**Skorpionsameise**

EP 3 • MW+25 • Gr 1

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
7	7	KR	18	60	40	t20	+11	+10/12/10

**Angriff:** Stachel +7 (1W6 & Lähmgift); Raufen +5 (1W6-4)

## Ein einzelner Schreihals

(tagsüber)

Ein einzelner Schreivogel verharrt an einer Stelle und schreit ständig vor sich hin, dass es einem in Mark und Bein fährt.

**Gairren** (Laufvogel)

EP 2 • Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
12	14	OR	48	60	50	t40	+12	+11/13/11

**Angriff:** Schnabelhieb +8 (1W6) oder Fußtritt +8 (1W6); Raufen +5 (1W6-3)

»Zaubern+10:« *Verwirren* (durch Schreie)

## Platzregen

(tagsüber)

Morgens weht ein leichter Hauch der Verwesung von den alten Schlachtfeldern herüber. Als es beginnt zu nieseln, gibt sich der faule Geruch wieder. Jedoch prickelt der Regen leicht auf der bloßen Haut.

Eine Nebenwirkung des sauren Regens ist, dass von ihm benetzte Gegenstände aus unedlen Metallen mit 10 % beginnen, sehr schnell zu verrotten (vgl. den Zauber *Rost*, ARK, S. 158).

## Die alten Schlachtfelder

*Die Ebene stellt sich nun als eine von Senken und Gräben durchzogene Landschaft dar. Auf den Hochpunkten hat man einen weiten Blick, wohingegen in den tiefer gelegenen Bereichen die Sichtweite durch das Relief eingeschränkt wird.*

*Das satte Gras und das dichte Buschwerk ist allmählich steppenartigem Bewuchs und staubiger Erde gewichen. Die spärliche Grasschicht erreicht kaum mehr Wadenhöhe.*

*Ab und an ist nun sogar der felsige Grund aus grauweißem Gestein freigelegt. Ein Großteil des Bodens ist von dichtem Moos bedeckt und bildet einen weichen, federnden Untergrund.*

## Zufallsbegegnungen auf den Schlachtfeldern

W10	Zufallsbegegnung
1	Kein Gedanke an Schlaf
2	Alte Bekannte
3	Steppenwalzen
4	Streitwagengeist
5	Fauler Pfuhl
6	Himmelsschlange
7	Fesselweide
8	Donner und Blitz
9	Arracht-Ritter
10	kein Ereignis

Nach einer Weile fällt dem schwersten der Abenteurer auf, dass der Boden beim Drübergehen knackt, als ob morsches Holz darunter läge. Vielleicht handelt es sich auch um poröses Gestein?

Untersuchen die Abenteurer das Erdreich, stoßen sie auf noch nicht gänzlich verwitterte, bleiche **Knochen** in mehreren Schichten: Tier- und Menschenknochen sowie Misch- und gänzlich unbekannte Formen in den unterschiedlichsten Größen und Beschaffenheiten. Seit dieser Entdeckung macht sich ein mulmiges Gefühl breit – insbesondere, wenn die Abenteurer wieder ein Knirschen unter ihren Füßen hören.

Spieltechnisch wird dies wie der Zauber *Angst* (vgl. ARK, S. 85f) gehandhabt. Während ihres Aufenthaltes auf den alten Schlachtfeldern müssen die Abenteurer in unregelmäßigen Abständen (mindestens einmal am Tag) einen WW:Resistenz schaffen, um nicht von der Angst überwältigt untätig und apathisch auf der Stelle zu verharren.

Bei einem erfolgreichen EW:Sechster Sinn oder PW+60:Zt erkennt ein Abenteurer, dass die Landschaft eine permanente arkane, nicht näher bestimmbar Kraft ausstrahlt. Druiden, Heiler, huatlantische Priester und andere Zauberer mit entsprechenden Fähigkeiten (*Liniensicht*, Zauberkunde, Kenntnisse der Netzmagie) können feststellen, dass das Netz magischer Kraftlinien fragmentiert ist und sowohl Netzreste als auch Wilde Quellen vorhanden sind (vgl. Quellenbuch Nahuatlant – „Im Land des Mondjaguars“).

Die **aus den Fugen geratenen unberechenbaren magischen Felder** in diesem Bereich der Mallachteara sorgen dafür, dass ein Wurf von 1 und 2 als kritischer Fehler, ein Wurf von 19 und 20 als kritischer Erfolg bei allen EW, die mit Zaubern im Zusammenhang stehen, zu werten sind. Darüber hinaus erhöht sich die ABW magischer Artefakte auf das Doppelte des eigentlichen Wertes, so dass die Wahrscheinlichkeit eines Ausbrennens höher wird.

### Kein Gedanke an Schlaf

(nachts und am nächsten Morgen sowie in den beiden folgenden Nächten)

Plötzlich auftauchende und wieder verschwindende **nächtliche Erscheinungen** (vgl. BEST, S. 107f) geben Szenen epischer Schlachten wieder und bewirken *Namenloses Grauen* (bis 3. Grad) bzw. *Angst* (4. bis 6. Grad)

mit WM-5 auf den EW:Resistenz. Sie verhindern aufgrund der permanenten Angst und unheimlicher Geräusche eine Nachtruhe, so dass keine Regeneration möglich ist. Die Erscheinungen treten auch in den folgenden beiden Nächten auf.

Am nächsten Morgen liegt über der Ebene eine dunstige Luftschicht, die eine Orientierung nahezu unmöglich macht. An den folgenden Tagen ist der Stand der Sonne nur gelegentlich auszumachen. Ansonsten sieht man nur dicke, gräulich-gelbliche Schlieren am Himmel, die eine Fernsicht verhindern. Teilweise reflektieren sie das Licht, so dass man die Sonne an der falschen Stelle vermutet. Hier hilft nur ein guter Richtungssinn weiter, um nicht die Orientierung zu verlieren. Auch in den Nächten ist kein Blick auf den Sternenhimmel möglich, stattdessen wird es nicht richtig dunkel und es herrscht ein ungewohnter dämmerartiger Zustand. Diese unnatürlich anmutende Witterung hält die nächsten 1W6+3 Tage über den alten Schlachtfeldern an.

### Alte Bekannte

(in der Abenddämmerung)

Machen sich die Abenteurer an die Arbeit, ein Lager für die Nacht einzurichten, so lassen sich nach und nach 1W6+4 **Zombie-Aaskrähen** in ihrer Nähe nieder (vgl. BEST, S. 319f). Haben sie ihre maximale Anzahl erreicht, greifen sie die Abenteurer plötzlich an. Dass es sich nicht um normale Vögel handelt, lässt sich leicht erkennen, da sie bereits einen Stand der Verwesung erreicht haben, bei dem teilweise keine Federn mehr vorhanden sind und das Skelett frei liegt.

**Zombie-Aaskrähe** (Untote)

EP 2 • Gr 2

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
9	∞	OR	3/72	10	30	t20	+12	+10/10/10

**Angriff:** Schnabel +6 (1W6-3), im Flug Klauen +6 (1W6-3); Raufen +4 (1W3-2)

**Bes.:** *Nachtsicht* +12

Nachdem die Aaskrähen überwunden wurden, greifen unvermittelt 1W6+4 **Zombie-Sturmkatzen** die Abenteurer an. Sie haben sich während der Auseinandersetzung mit den Zombievögeln unbemerkt anschleichen können.

**Zombie-Sturmkatze** (Untote)

EP 3 • Gr 4

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	∞	OR	48	60	30	t20	+15	+12/14/14

**Angriff:** Tatze +9 (1W6), im Handgemenge zusätzlich Biß +9 (1W6+1) und Hinterpfoten +9 (1W6); Raufen +9 (1W6-1)

**Bes.:** *Geländelauf* +20, *Springen* +18, *Gute Reflexe* +9, *Hören* +15, *Nachtsicht* +12; *Infrarotsicht*

### Steppenwalzen

(tagsüber)

Bei einem gelungenem EW:Pflanzenkunde hat ein Abenteurer Kenntnis über umherwehende, nicht fest verwurzelte



Sträucher, die sogenannten **Steppenwalzen**, und dass sie auch in der Mallachteara vorkommen. Beunruhigend ist jedoch, dass einige der von den Abenteurern in der Nähe auszumachenden etwa kniehohen Steppenwalzen sich auch bei Windstille bewegen und die Gruppe zu verfolgen scheinen.

1W6 der Steppenwalzen verfügen über einen metallisch angereicherten Kern und werden von der größten Metallansammlung in ihrer näheren Umgebung magnetisch angezogen. Dieser Effekt wird durch körperlose **Metallelementarwesen** (vgl. MDS, S. 264ff) inmitten der Sträucher hervorgerufen. Wie diese Vagabunden des Multiversums in die Mallachteara gelangt sind, ist unbekannt. Wahrscheinlich waren sie ursprünglich Zaungäste der zahlreichen Beschwörungen während der Schlachten im Krieg der Magier.

Die Metallelementare ziehen **Blitze** aus dräuenden Sturmwolken magisch an. Durch die Einschläge wird ihr magnetisches Potenzial gesteigert und sie erhalten, wenn sie einmal derart aufgeladen sind, die Fähigkeit, selbst Blitze auszusenden (vgl. Zauber *Blitze schleudern*, ARK, S. 100). Ihre Ziele stellen größere Metallansammlungen dar, z. B. der Abenteurer mit der größten Waffensammlung oder einer metallenen Rüstung.

Lässt der Abenteurer mit der größten Metallmenge die Sträucher bis zu seinen Füßen an sich heranrollen, besteht die Möglichkeit, dass er von den Metallelementarwesen berührt wird bzw. dass diese die Steppenwalzen verlassen und auf ihn übergehen. Ihre Anwesenheit kann in diesen Fällen bei einem erfolgreichen EW:Sechster Sinn, ihre geisterhafte Erscheinung bei einem erfolgreichen EW:Wahrnehmung erahnt werden. Sie ähneln etwa 50 cm durchmessenden Schlangensterne mit einer faustgroßen zentralen Verdickung und unzähligen fadendünnen Tentakeln. Werden metallene Ausrüstungsgegenstände von ihnen berührt, besteht die Chance, dass sie selbst magnetisiert werden. So kann z. B. mit einem späteren EW:Wahrnehmung bemerkt werden, dass das Langschwert nicht mehr am Kettenhemd klappert, weil sie sich nun dauernd gegenseitig anziehen. Sie sind mit einem PW-30:St wieder voneinander zu lösen und aufgrund ihrer **Magnetisierung** fortan nur noch eingeschränkt einsetzbar. Legt der Abenteurer den größten Teil seines metallenen Besitzes ab, so verbleibt das Metallelementarwesen an dieser Stelle.

## Streitwagengeist

(nachts)

In der Nacht wird ein durch die Mallachteara umherirrender Coraniaid-Streitwagengeist auf die Abenteurer aufmerksam und greift diese ohne Vorwarnung an. In der Dunkelheit kann man einen schwach leuchtenden Streitwagen von etwa 4 m Länge und 1,5 m Breite ausmachen, der von zwei Pferden gezogen wird. Auf dem Streitwagen befinden sich ein Wagenlenker sowie zwei mit Speer und Schild bewaffnete Krieger.

**Coraniaid-Streitwagengeist** (Geisterwesen) EP 7 • Gr 8

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
–	44	OR	30	–	60	m60	+15	+19/19/19

**Angriff:** 2×Wurfspeer +10 oder 2×Speer +10 (*Schmerzen*), Überfahren +10 (1W6 & 4 LP durch Berührung)

**Bes.:** Infrarotsicht; nur mit magischen Waffen zu verletzen

Sowohl der Streitwagen als auch die Pferde scheinen durch eine Art feines Kettengewebe geschützt zu sein. Die groß gewachsenen Krieger tragen altertümliche Plattenrüstungen und hohe, nach oben spitz zulaufende Flügelhelme mit floraler Ornamentik, die an erainnische Sagen aus der Vorzeit erinnern mögen.

Der Streitwagengeist fährt mitten in die Abenteurer hinein. Dabei besteht die Gefahr, dass sie überfahren werden (vgl. Niederreißen und Stampede, BEST, S. 29f). Schaden entsteht nicht durch das Gewicht, sondern durch die geisterhafte Berührung. Gleichzeitig schleudern die beiden Krieger jeweils einen Wurfspeer bzw. greifen im Nahkampf mit jeweils einem Speer an, soweit sich ein Abenteurer in Reichweite befindet. Es handelt sich nicht um materielle Speere, so dass die Wirkung dem Zauber *Schmerzen* (vgl. ARK, S. 159) ähnelt und eine unbegrenzte Anzahl von Speeren zur Verfügung steht.

Schaden können die Abenteurer sowohl bei den Kriegern, den Pferden als auch beim Streitwagen anrichten. Greifen die Abenteurer ausschließlich den Wagenlenker oder die beiden Speerkrieger im Fernkampf an, so erhalten sie WM-2 auf ihren EW:Angriff, bei schneller Fahrt (mehr als B 24) auch bei Nahkampfangriffen. Ein Aufspringen auf den Streitwagen oder die Pferde ist nicht möglich.

## Fauler Pfuhl

(tagsüber)

In der Umgebung erkennt man einige ausgedehnte Mulden und Senken, in denen sich gelblich-braunes Wasser gesammelt hat. Von diesen **Pfuhlen** geht ein fauliger Geruch aus. Sieht man genau hin, lässt sich über der Oberfläche eine neblige Gasschicht ausmachen, von der sich in unregelmäßigen Abständen kleine und große Schwaden lösen und langsam nach oben steigen. Das Wasser ist ungenießbar – hier hat sich u. a. Leichenwasser aus den im Erdreich verrotten Toten gesammelt. Tiefes Einatmen des Gases verursacht Lungenkrämpfe und lang anhaltende Hustenanfälle.

## Himmelsschlange

(tagsüber)

Die Himmelsschlange, die auch **erainnische Feder-schlange** genannt wird, ist ein seltenes Wesen der zentralen Ebenen Vesternesses. Sie ist so rar, dass sie von manchen nur für ein Untier aus der Sage gehalten wird (EW-8:Tierkunde, EW-4:Sagenkunde). Schließlich ist eine mehrere Meter lange Schlange mit Raubvogelschwüngen und -krallen ein sehr ungewöhnliches Geschöpf. Ihr Ursprung liegt im Dunklen; es wird jedoch angenommen, dass ein Schlangenei in einem Greifengelege ausgebrütet werden muss, um solch eine Kreatur hervorzubringen.

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
23	35	LR	10/90	90	60	t50	+13	+13/15/13

**Angriff:** Biß +9 (1W6 & 2W6-Gift), im Flug zusätzlich Klauen +8 (1W6) & Schwanzhieb +8 (1W6-2); Raufen +9 (1W6-1)

Die Himmelschlange ist ca. 4 m lang und hat eine Spannweite von ca. 2 m. Ihre Flügel- und Beinpaare setzen etwa 1 m hinter dem Kopf an einer verdickten Stelle des Schlangenkörpers an. Ihr Schuppenkörper schimmert in verschiedenen Grau- und Grüntönen. Das Gefieder besteht aus schwarzen, grauen und weißen Federn. An ihrem Hinterkopf entspringen auf beiden Seiten noch zwei kleinere Federbüschel. Bewegt sie sich auf der Erde, so kann sie den vorderen Körperteil bis zu den Klauen aufrichten, während sie mit ihrem Hinterteil nach Schlangenart die Vorwärtsbewegung unterstützt. Sie ist am Boden sehr viel weniger wendig als normale Schlangen, da sie bei Richtungsänderungen ihren gesamten Körper um ihr Bewegungszentrum mit den Vogelextremitäten drehen muss.

Sieht man eine Himmelschlange im Flug, so mag man zunächst an einen weit entfernten Drachen denken. Jedoch ist die Himmelschlange ihrem Opfer bereits sehr viel näher. Im Flug kann sie andere Lebewesen nicht über Bodenvibrationen wahrnehmen, daher muss sie sich anhand ihres eingeschränkten Sehvermögens und der chemischen Zusammensetzung der Luft orientieren. Einer Auseinandersetzung kann man am besten entgehen, indem man in Deckung geht und sich nicht bewegt – bei starkem Eigengeruch ist dies jedoch auch nicht besonders hilfreich.

Die Himmelschlange verfügt über ein erst nach längerer Zeit (2W10 min) wirkendes Gift, da sie ein einmal gebissenes Opfer aus der Luft verfolgen und abwarten kann, bis es zusammengebrochen ist. Dann packt sie es mit ihren Krallen und fliegt zu einem sicheren Versteck. Nachdem sie es verschlungen hat, kann sie nicht mehr fliegen, bis der Verdauungsprozess vollständig abgeschlossen ist.

## Fesselweide

### (tagsüber)

Den Abenteurern fällt ein einzeln in der Landschaft stehender weidenähnlicher Baum auf (Allgemeines zu den **Cranndurdona** siehe Seite 4). Bei einem gelungenem EW:Wahrnehmung, EW:Sehen o. ä. können sie entdecken, dass sich unter seinem Stamm ein etwa kniehohes Wesen zu bewegen scheint.

Die Fesselweide versucht, jedes Wesen in einer Entfernung von ca. 6 m ab der Größe eines Fuchses mit ihren Zweigen zu fesseln.

### Fesselweide (groß)

#### EP 3 • Gr 8

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
30	∞	PR	0	140	0 (80)	m20	+13	+*/18/13

**Angriff:** 6×peitschender Zweig +10 (je 1W6-2 AP & Fesseln); Raufen +11 (2W6-1)

Wie alle Cranndurdona besitzt die Fesselweide unendlich viele AP. LP verliert sie nur durch Angriffe gegen den Stamm. Gegner können auch einen peitschenden Zweig attackieren, z. B. um einen gefesselten Gefährten zu befreien. Dazu reicht ein leichter Treffer, der wenigstens 3 AP Schaden anrichten würde. Die Kampffähigkeit der Fesselweide wird dadurch nicht beeinträchtigt, da sie Dutzende von Zweigen besitzt. Sie ist jedoch sehr feuerempfindlich.

Zwischen dem Wurzelwerk der Fesselweide befindet sich ein Eingang zur unterirdischen Wohnung eines **Leprachan** (vgl. Quellenbuch „Cuanscadan – Tor nach Erainn“, S. 91). Es handelt sich um ein kleines, grässliches Männlein, das sich gerade mit einem scheinbar schweren Säcklein abplagt. Er ist ansprechbar und kann die erainnische Sprache verstehen und sprechen. Man kann ihn überzeugen, der Fesselweide Einhalt zu gebieten und Gefangene wieder freizulassen. Dafür müssen sich die Abenteurer allerdings sehr höflich, hilfsbereit und unterwürfig geben sowie versprechen, ihm ein Geschenk zu machen.

Im Gegensatz zu seinen Artgenossen hat **Schnickschnack** ein ausgesprochen griesgrämiges und misstrauisches Gemüt, was auch der Grund dafür war, dass er aus der Gemeinschaft ausgestoßen wurde. Er hat eine übergroße Nase, Segelohren und eine Glatze. Seine Kleidung ist zerfetzt und verdeckt. Es fällt auf, dass sie mit vielen verschiedenen Knöpfen benäht wurde.

### Schnickschnack (Naturgeist)

#### EP 1 • Gr 4

#### Leprachan-Thaumaturg

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
7	20	OR	12	20	90	m50	+15	+15/15/16

**Angriff:** Dolch +7 (1W6-3), Keule +7 (1W6-3); Raufen +5 (1W3-2)

*Gute Reflexe* +12 – Sprechen/Schreiben: *Erainnisch* +10/-

**Zaubern+18:** *Blendwerk, Entflammen, Feenfluch, Unsichtbarkeit, Verwelkender Blick* (für je 1 AP)

**Bes.:** Seine Gegner bekommen WM-2 auf ihren EW:Angriff. Leprachana sind empfindlich gegen Kaltes Eisen (bedingt Verlust der angeborenen Zauberfähigkeiten).

Schnickschnack sammelt alte **Metallteile** und hortet sie. Sein vermeintlicher Schatz besteht aus alten Schnallen, Spangen, Fibeln, Beschlügen, Radreifenbruchstücken, Knöpfen, Ösen, Rüstungsteilen, Waffen, Schmuckstücken und Münzen. Mit einer geringen Wahrscheinlichkeit lässt sich darunter ein wirklich wertvolles Schmuckstück oder ein magisches Kleinod finden.

Schnickschnack weiß über die anziehenden Eigenschaften der Steppenwalzen (vgl. Seite 8), dass mit ihnen in Kontakt tretende Metallteile magnetisiert werden können und dass sie oft von Blitzen getroffen werden. Von ihm kann man ein selbst hergestelltes **magisches Pulver** (1W6 Anwendungen) bekommen, das die magnetische Wirkung wieder aufhebt und die Metallelementarwesen vertreibt. Natürlich erhalten die Abenteurer das Pulver nur im Tausch gegen kostbares Metall.

# Donner und Blitz

## (tagsüber)

Am Nachmittag zieht ein **Gewitter** auf, das sich bereits den ganzen Vormittag über mit dumpfen Donnerrollen ankündigt. Abenteurer mit den Fähigkeiten Überleben (Steppe) oder Naturkunde können den Rat geben, sich am besten in einer Mulde flach auf die Erde zu legen und das Gewitter abzuwarten.

Die **Blitze** sind sehr zielstrebig und scheinen es auf aus der Ebene herausragende Abenteurer oder Abenteurer mit vielen Metallteilen an sich abgesehen zu haben. Trägt ein Abenteurer ein Metallelementarwesen (vgl. Seite 8) mit sich, so wird er auf jeden Fall getroffen. Ansonsten greift jede Runde ein „Blitz +10“ an. Dem exponiertesten Opfer steht ein WW:Abwehr zu, bei dem Verteidigungswaffen nicht berücksichtigt werden. Ein einschlagender Blitz führt bei leichtem Schaden zu einem Verlust von 2 AP, ansonsten 4 LP und 4W6 AP. Eine Rüstung verringert dabei den LP-Schaden nicht. Den Angegriffenen verfehlende Blitze treffen nahe Steppenwalzen, die in einem Funkenregen auseinander fliegen und einen kleinen Steppenbrand entfachen.

## Arracht-Ritter

### (nachts)

In der Nacht nähert sich eine etwa 2,5 m große Gestalt dem Lager der Abenteurer. Sie schreitet langsam, aber zielstrebig voran, wobei ihr Gang irgendwie unmenschlich wirkt. Sie verfügt über extrem lange Arme, in denen sie eine lange Stangenwaffe mit Schneiden und Spitzen an beiden Seiten trägt.

Das Wesen reagiert auf nichts, was die Abenteurer tun oder lassen; eine Verständigung ist nicht möglich. Lassen die Abenteurer die Gestalt näher herankommen, können sie weitere Einzelheiten erkennen. Die Waffe ist eine Art 2,5 m lange Doppelhellebarde aus grauem Metall mit Schneiden und Spitzen an beiden Seiten. Die dunkelbraune bis dunkelgraue Haut der Gestalt weist Stellen auf, die an Nähte erinnern – scheinbar handelt es sich um eine lederne Vollrüstung, da Stiefel, Gürtel, Riemen und Handschuhe eine ähnliche Beschaffenheit aufweisen. Demnach ist auch der unförmige Kopf von einem Lederhelm vollständig umschlossen. Der Unterkiefer und der obere Hinterkopf sind unnatürlich verlängert und laufen spitz zu. Der Helm besteht aus zwei Hälften, die in der Mitte durch einen senkrechten, im vorderen unteren Teil verbreiterten Metallgitterstreifen miteinander verbunden sind. Auf der Höhe, wo man Augenschlitze und Öffnungen für die Ohren vermuten könnte, verläuft ein waagerechter grauer Metallring mit fremdartigen Verzierungen und jeweils einem dunkelroten Edelstein nach vorne, hinten, rechts und links.

## Arracht-Ritter (Schatten der Nacht)

EP 10 • Gr 8

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
–	49	KR*	24	–	60	m90	+15	+19/19/19

**Angriff:** Hellebarde\* +12 (2W6+1 Waffenschaden & 3 LP)

**Bes.:** *Kampftaktik* +8, *Wahrnehmung* +8, *Hören* +12, *Riechen* +12; Infrarotsicht; *Erkennen von Leben*, *Erkennen von Zauberei*; nur mit magischen Waffen zu verletzen; EW:Resistenz gegen Namenloses Grauen (bis 5. Grad); Gegenzaubern +20; mag. Lederrüstung\* (schützt wie KR), mag. Hellebarde\* (+0/+0), mag. Metallring (*Zauberschild*)

Ist der Arracht-Ritter in Nahkampfreichweite, so greift er die Abenteurer ohne weiteres an. Die Abenteurer können sich der Auseinandersetzung nur entziehen, indem sie die Flucht ergreifen. Der eigentliche Schatten der Nacht (vgl. BEST, S. 113) ist ein unsichtbares Geisterwesen, das an den magischen Metallring gebunden ist. Das Artefakt ist so auf den Arracht-Ritter eingestimmt, dass er es auch als Geisterwesen noch benutzen kann. Es erlaubt ihm, auf gedanklichen Befehl hin sofort (Gedankenzauber, Zauberdauer 1 sec) auf ein bis vier Seiten des Feldes, auf dem er steht, ein 1 m breites und 2,5 m hohes Kraftfeld zu errichten (vgl. *Zauber Zauberschild*, ARK S. 193). Sinken seine AP auf 0, ist er für mindestens 24 h gebannt, wobei seine Ausrüstung zurück bleibt. Die Verzierungen auf dem Metallring und der Hellebarde lassen sich bei näherer Untersuchung als ungewöhnliche Zauber- (EW-4:Lesen von Zauberschrift) und Schriftsymbole (Arracht-Versalien, EW:Dunkle Sprache) identifizieren. Die magische Doppelhellebarde kann von Abenteurern mit der entsprechenden Waffenfertigkeit (Hellebarde) mit WM-2 eingesetzt werden. Die magische Lederrüstung schützt wie eine Kettenrüstung, ist allerdings auf den Körperbau eines Arracht zugeschnitten. Wird der Metallring mit den vier eingelassenen Edelsteinen zerstört, ist auch der Schatten der Nacht vernichtet.

## Anmerkungen

Das Vorbild der Cranndurdona (vgl. Seite 4 und 10) ist die **Peitschende Weide** in der Nähe der von Harry Potter besuchten Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei (vgl. Joanne K. Rowling: „Harry Potter 1 – 7“).

Die erainnische Federschlange (vgl. Seite 10) stammt ursprünglich von der Welt MAGNAMUND und ist dort als **anarische Himmelschlange** bekannt (vgl. Joe Dever: „Einsamer Wolf, Band 9 – Der Dämonenkessel“).